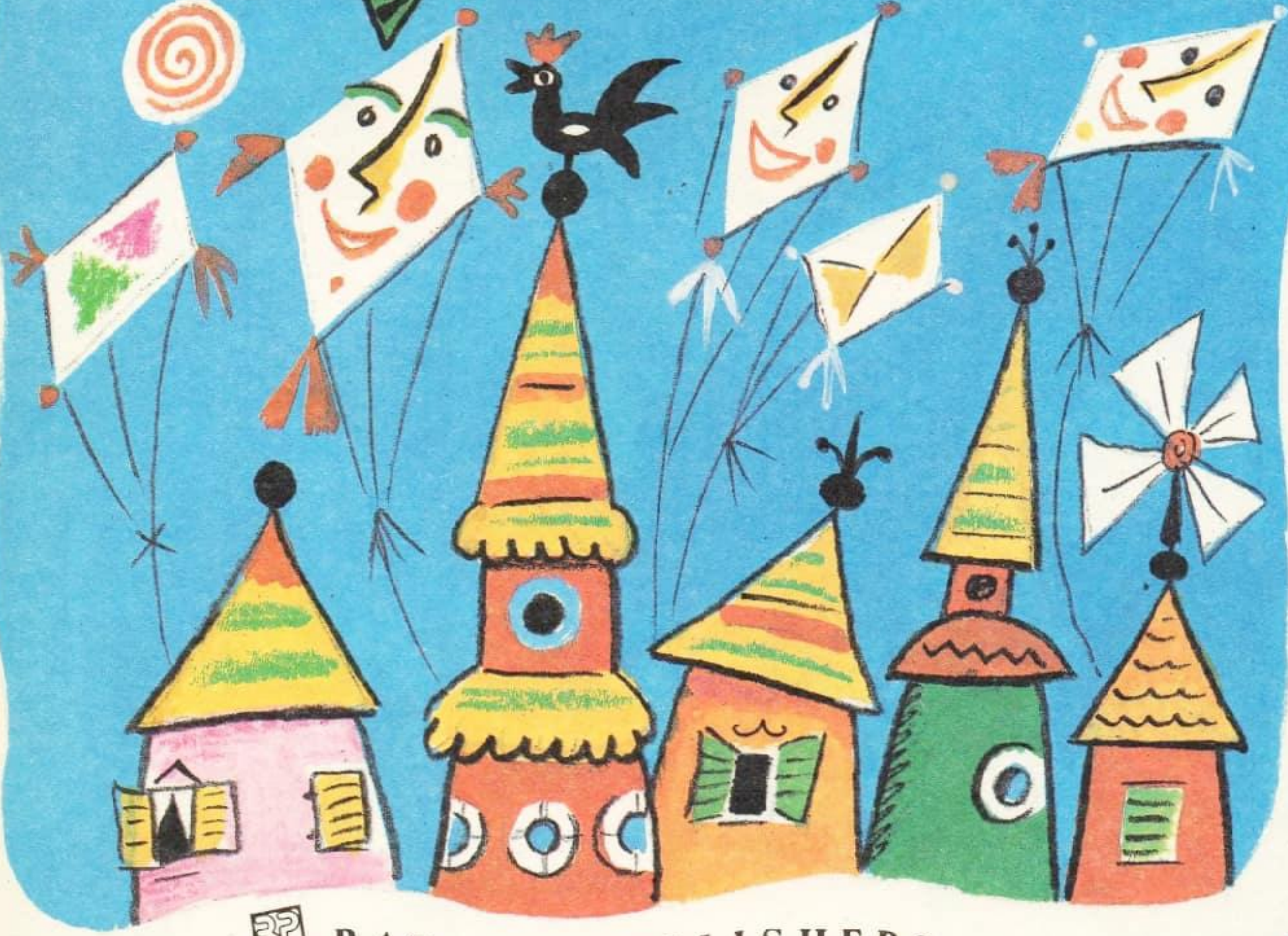
डन्नोचे साहस

18

निकोलाई नोसोव्ह

काईट शहरात



RADUGA PUBLISHERS

डन्नोचे साहस

निकोलाई नोसोव्ह

18

काइट शहरात

रेखाचित्रे: बोरिस कलाउशिन

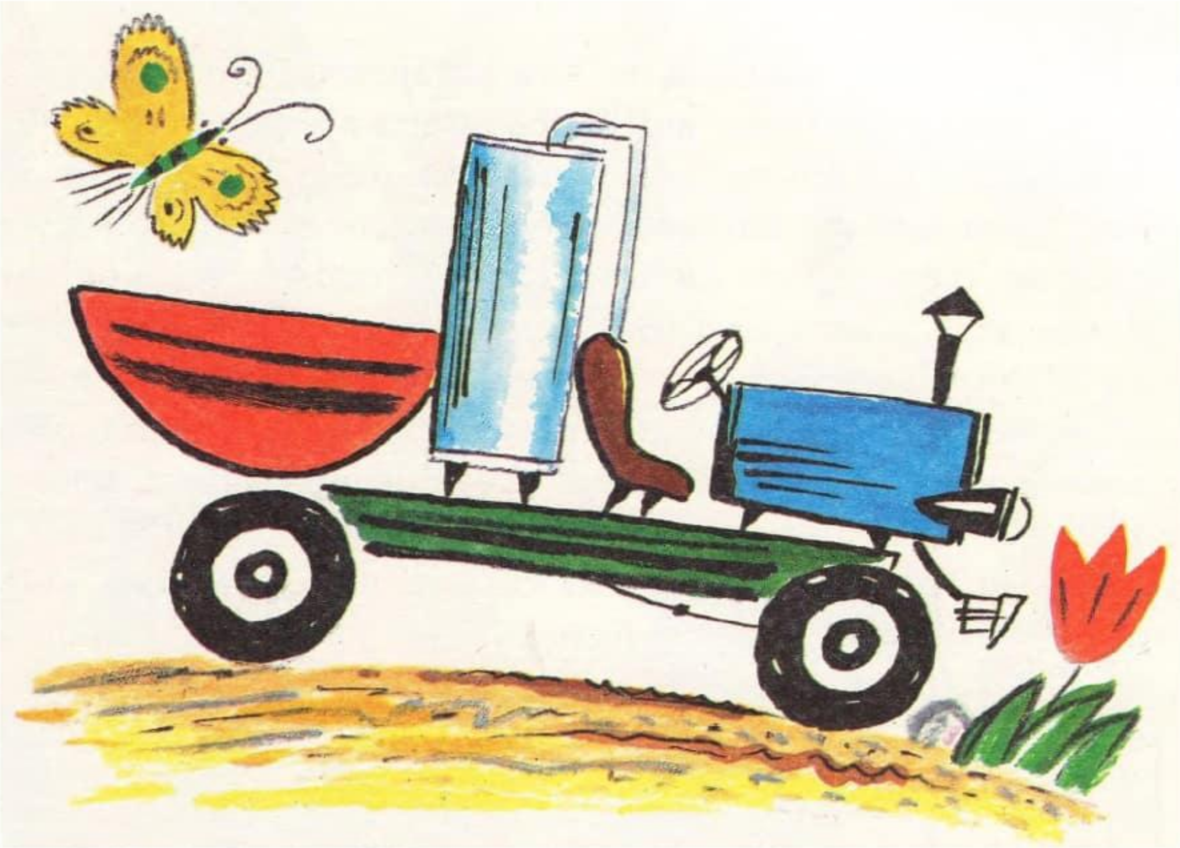
मराठी: अश्विनी बर्वे

RADUGA PUBLISHERS
MOSCOW

तुम्ही ऐकले असेलच की, काइट टाउन नदीच्या काठावर वसलेले आहे. तिथे झाडे उगवत नाहीत, त्यामुळे तिथले रस्ते ग्रीनव्हिलसारखे सुंदर नाहीत. पण तिथे फ्लॉवर टाउनइतकीच फुले आहेत आणि घरे खूप आकर्षक आहेत. घरांच्या छतांवर उंच मनोरे आहेत, ज्यांच्यावर खेळण्यातील पवनचक्की बसवलेली असते, जी वारा वाहू लागल्यावर गोल गोल फिरते. अनेक पवनचक्कींना खुळखुळे जोडलेले असतात, ज्यामुळे पवनचक्कीचे बाहू फिरल्यावर मोठा आवाज होतो. शहरावरील आकाश नेहमी कागदी पतंगांनी भरलेले असते, कारण पतंग उडवणे हा काइट टाउनमध्ये राहणाऱ्यांचा आवडता खेळ आहे. म्हणूनच या शहराला काइट टाउन म्हणतात. पतंगांना अगदी साध्या रचनेची आवाज करणारी उपकरणे जोडलेली असतात. ती म्हणजे पतंगाच्या शेपटीला बांधलेले साध्या कागदाचे लांब तुकडे. वारा वाहू लागल्यावर, हे कागद अत्यंत जोरजोरात आवाज करत सळसळतात आणि तडतडतात. पवनचक्कीवरील खुळखुळे आणि पतंगांवरील कागदांमुळे शहरात खूप गोंगाट असतो.

सर्व घरांच्या खिडक्यांना जाळीदार शटर बसवलेले आहेत. जेव्हा मुले रस्त्यावर फुटबॉल खेळतात, तेव्हा हे शटर बंद केले जातात. फुटबॉल हा त्यांच्या आवडत्या खेळांपैकी एक आहे, आणि या सुधारित जाळीदार खिडक्यांचा फायदा असा आहे की त्यातून चेंडू आत न येता प्रकाश आत येतो. काही विचित्र कारणामुळे, चेंडू जिथे जायला पाहिजे तिथे न जाता नेहमी खिडक्यांच्या दिशेनेच जातात.

जेव्हा गाडी मुख्य रस्त्याच्या टोकाला पोहोचली, तेव्हा ती एका गल्लीत वळली आणि एका लाकडी प्रवेशद्वारासमोर थांबली. प्रवेशद्वाराच्या वरच्या भागावर एक काचेचा गोळा बसवलेला होता, ज्यामुळे आजूबाजूच्या सर्व घरांचे आणि कुंपणांचे, तसेच नुकत्याच थांबलेल्या गाडीचेही एक सुंदर, उलटे प्रतिबिंब दिसत होते.



गाडीचा मालक (ज्याचे नाव प्रेट्झेल होते) गाडीतून उतरून फाटकापर्यंत गेला. भिंतीतले एक छोटे बटण दाबल्यावर, फाटक आवाज न करता उघडले.

“आत या आणि टॅप्सला भेटा,” प्रेट्झेल बेंडम आणि ट्विस्टमला म्हणाला. “मला वाटतं तो तुम्हाला मनोरंजक वाटेल.”

ते तिघे मित्र अंगणात शिरले आणि फाटकाच्या डावीकडे असलेल्या घराकडे चालत गेले. काही दगडी पायऱ्या चढल्यावर प्रेट्झेलने दुसरे बटण दाबले. फाटकाप्रमाणेच घराचा दरवाजाही अगदी शांतपणे उघडला आणि आपले मित्र एका विचित्र खोलीत पोहोचले. त्या खोलीत एकही वस्तू नव्हती — फर्निचरचा एक तुकडाही नव्हता, पण दूरच्या भिंतीला एक झोपाळा टांगलेला होता. त्या झोपाळ्यात, निळ्या रंगाचा ओव्हरऑल घातलेला एक माइट मुलगा, आपले हात खिशात घालून आणि पाय दुमडून झोपला होता.

"अजूनही झोपला आहेस का, टॅप्स?" प्रेट्झेल म्हणाला. "उठायची वेळ झाली आहे."

“मी झोपत नाहीये. मी विचार करतोय,” आपल्या पाहुण्यांकडे मागे वळून पाहत टॅप्स म्हणाला.

“हे आहेत माझे मित्र बेंडम आणि ट्विस्टम. ते नवनवीन वस्तू बनवणारे आहेत आणि त्यांना सोल्डरिंग आयर्नची गरज आहे.”

“तुम्हाला भेटून आनंद झाला. बसा,” टॅप्स म्हणाला.

त्याचे हे बोलणे ऐकून आश्चर्यच वाटले, कारण तिथे बसायला काहीच नव्हते. त्याच क्षणी टॅप्सने भिंतीतले एक बटण दाबले आणि क्षणार्धात समोरच्या भिंतीतून तीन घडीच्या खुर्च्या खाली आल्या.

बेंडम आणि ट्विस्टम खाली बसले.

“मी सगळं काही बटणांनी करतो हे तुमच्या लक्षात आलंय का?” टॅप्सने विचारले. “एका बटणाने दरवाजा उघडतो, दुसऱ्याने खुर्च्या खाली होतात, आणि जर तुला टेबल हवं असेल तर — हे घे...”

आणि त्याने दुसरे बटण दाबले. टेबलाचा वरचा भाग खाली कोसळला आणि जवळजवळ बेंडमच्या डोक्याला लागलाच असता.

“फारच सोयीस्कर आहे, नाही का?” टॅप्स म्हणाला.

“अद्भुत,” आपल्यावर आणखी काही पडणार नाही ना हे पाहण्यासाठी सावधपणे आजूबाजूला नजर टाकत बेंडम म्हणाला.

"सगळं काही यांत्रिक," टॅप्स अभिमानाने म्हणाला.

"एकच गैरसोय आहे की खुर्च्या भिंतीला लागून आहेत," प्रेट्झेल म्हणाला.

“अगदी बरोबर,” संशोधक म्हणाला. “खुर्च्या इकडेतिकडे हलवण्याचा मार्ग शोधण्यासाठी मी खूप डोकेफोड करत होतो.”

“साध्या खुर्च्या वापरणे हाच सर्वोत्तम मार्ग ठरणार नाही का?” ट्विस्टमने सुचवले.

“व्वा! काय भन्नाट कल्पना आहे!” टॅप्स आनंदाने उद्गारला. “मला काही साध्या, सर्वसामान्य खुर्च्या तयार करायला हव्यात. सर्वात भन्नाट कल्पना नेहमीच सर्वात साध्या असतात. मला दिसतंय की तुलाही यांत्रिकीमध्ये रस आहे, नाही का?”

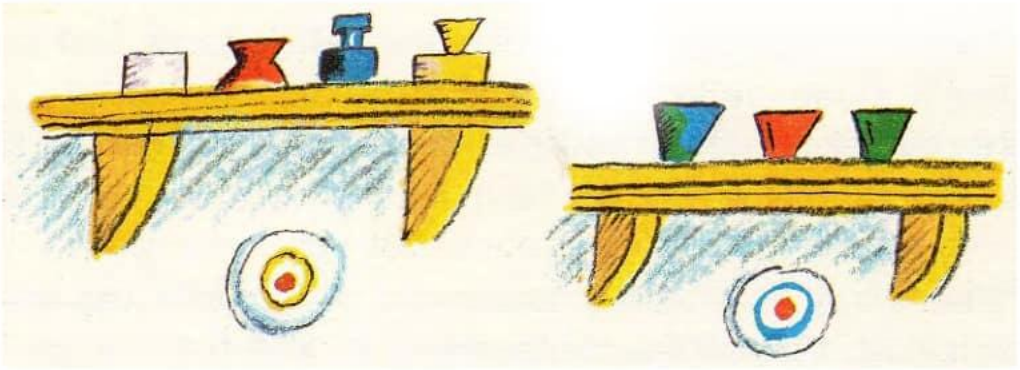
“हो, आम्हा दोघांना आहे,” ट्विस्टम म्हणाला.

“तर, तुम्हाला सोल्डरिंग-आयरनची गरज आहे, हो ना?”

टॅप्सने आणखी एक बटण दाबले, आणि सर्वांच्या आश्चर्याला सीमा न ठेवता तो झोपाळा हळूहळू खाली जाऊ लागला. तो खाली, खाली जात राहिला, अखेर टॅप्स जमिनीवर पडला.

“जेव्हा तुम्ही सामान्य झोपाळ्यामधून बाहेर पडता, तेव्हा तुमचा पाय त्यात अडकून नाकावर पडण्याचा धोका नेहमीच असतो,” असे टॅप्स उठत म्हणाला.

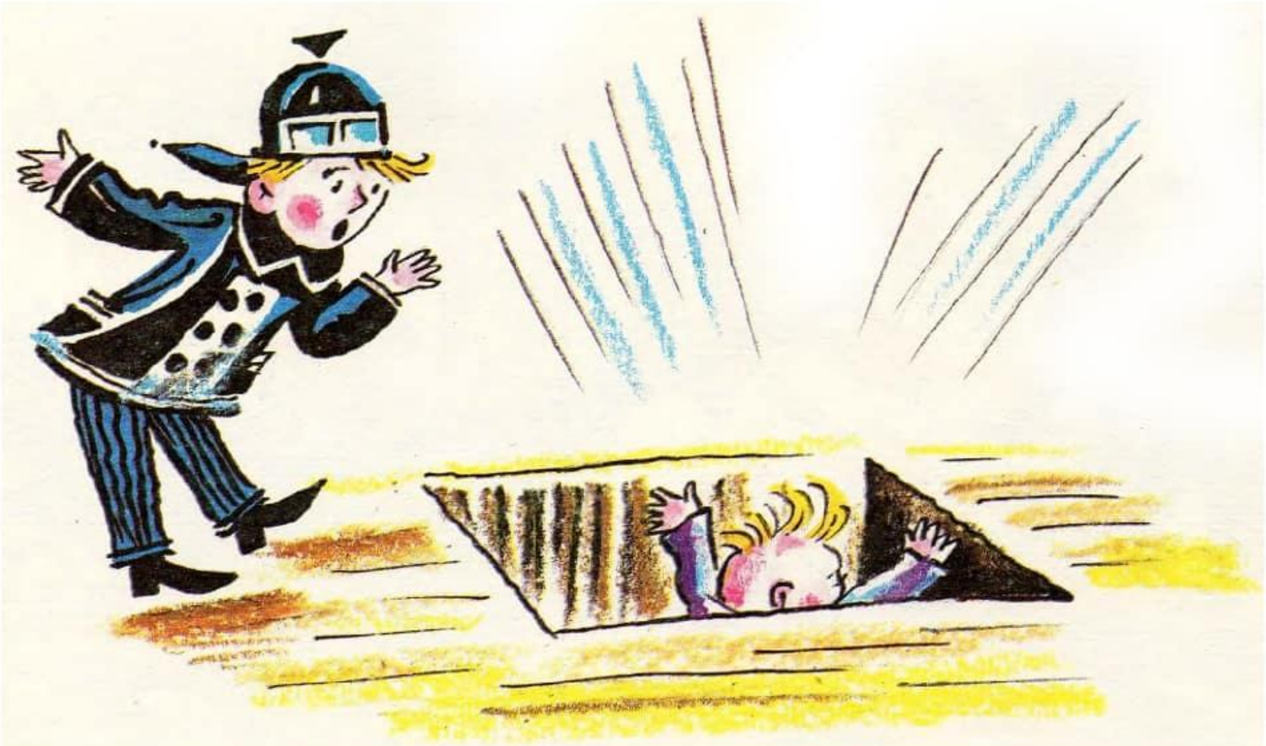
“माझा यांत्रिक झोपाळा हा सर्व धोका दूर करतो. तुम्हाला जमिनीवर हळुवारपणे खाली उतरवले जाते, आणि तिथून तुम्ही स्वतःच्या पायांवर उभे राहता. अगदी त्याचप्रमाणे, जेव्हा तुम्हाला झोपाळ्यात जायचे असते, तेव्हा तुम्ही आधी जमिनीवर झोपता, मग बटण दाबता, ज्यामुळे झोपाळा इच्छित उंचीपर्यंत वर उचलला जातो.”



तो बोलत असताना, टॅप्स इकडे तिकडे फिरत होता, आणि टेबल, खुर्च्या व शेल्फ खाली पाडणारी आणि कपाटे उघडणारी बटणे दाबत होता. त्याने दाबलेल्या शेवटच्या बटणाने जमिनीतील एक गुप्त दरवाजा उघडला, ज्यातून तो तळघरात खाली पडला. एका मिनिटानंतर अंगणातून त्याची हाक ऐकू आली:

“इकडे या, मित्रांनो!”

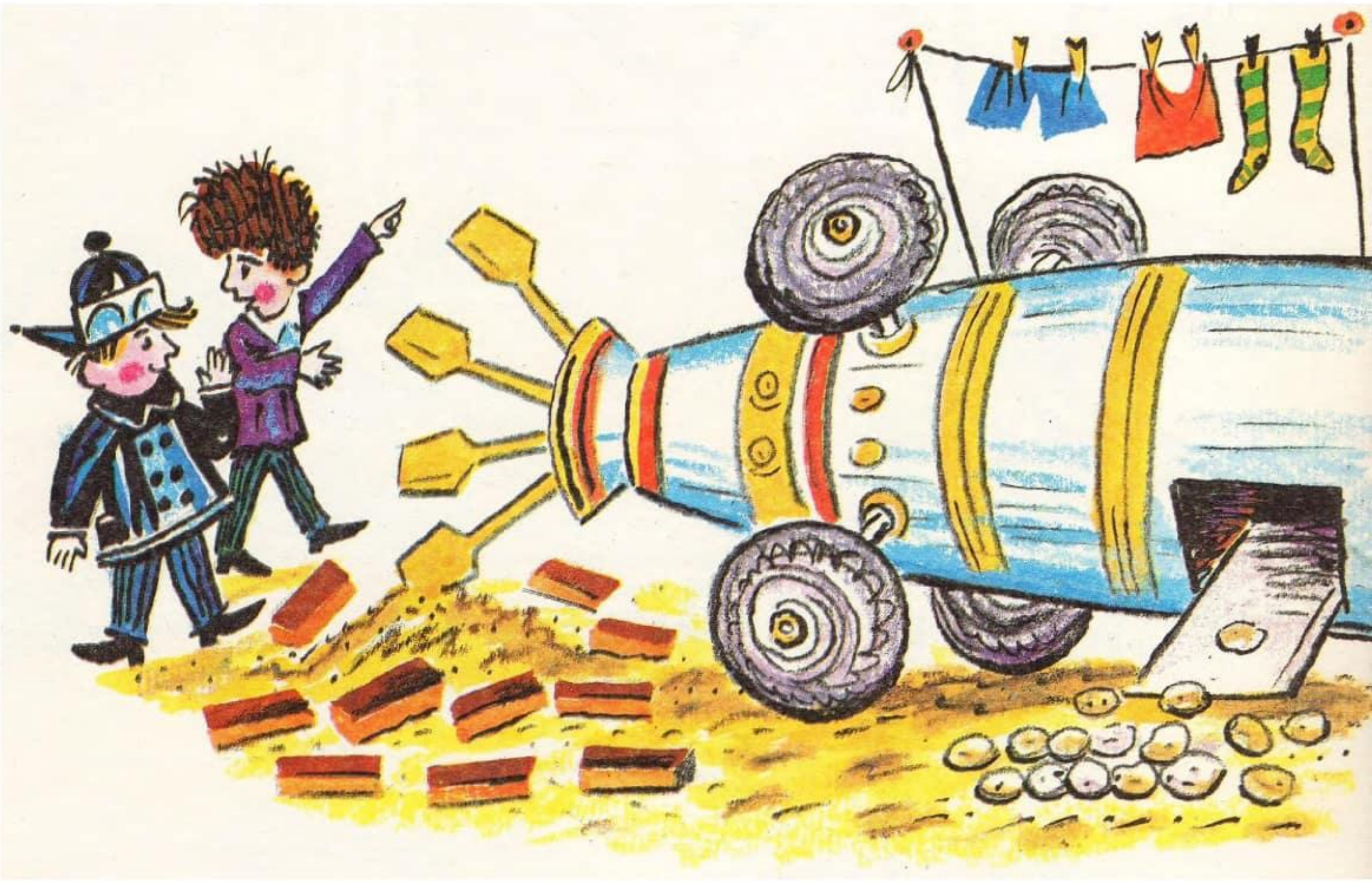
ते तिघे बाहेर गेले.



"हे माझे गॅरेज आहे," असे म्हणत त्याने बेंडम आणि ट्विस्टम यांना एका रुंद धातूच्या दरवाजा असलेल्या दगडी इमारतीकडे नेले.

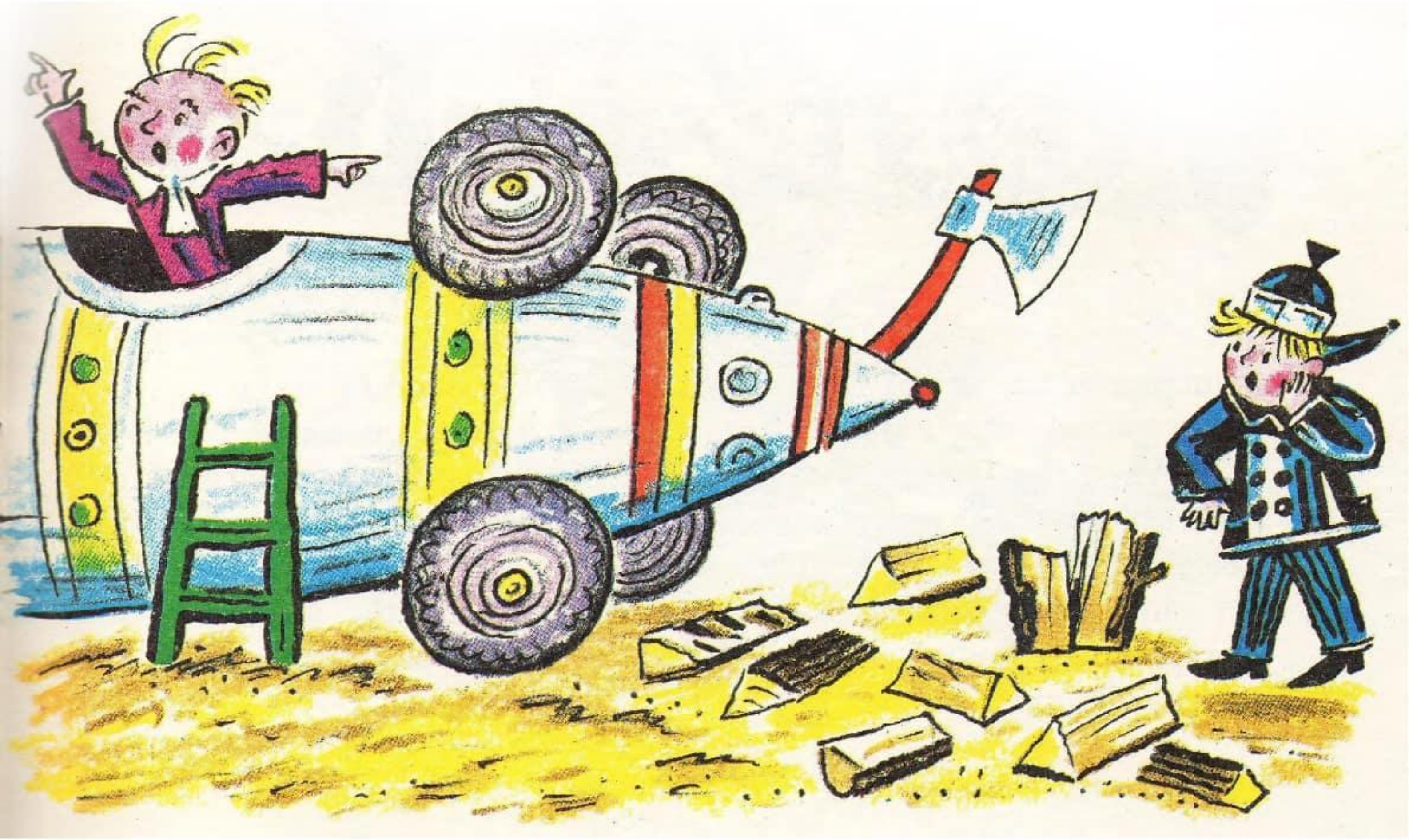
त्याने एक बटण दाबले आणि रंगमंचावरील पडद्याप्रमाणे दरवाजा वर उचलला गेला. गॅरेजच्या आत त्यांना एक विचित्र गाडी दिसली, जिच्यावर सगळीकडे चाकेच चाके होती.

“ही माझी आठ चाकी वाफेची गाडी आहे,” त्याने स्पष्ट केले. “याला चार वरची चाके आणि चार खालची चाके आहेत. साधारणपणे ही गाडी खालच्या चाकांवर चालते. गाडी उलटल्यास बचावासाठी वरची चाके आहेत. आठही चाके एका विशिष्ट कोनात जोडलेली आहेत, जेणेकरून गाडी केवळ सरळ आणि उलटीच नाही, तर तिच्या दोन्ही बाजूंवरही चालू शकते. यामुळे अपघातांचा धोका कमी होतो.”



टॅप्स गाडीत चढला आणि ती दोन्ही बाजूंनी सरळ व उलटी कशी चालते हे त्याने दाखवून दिले.

प्रात्यक्षिक संपल्यावर तो पुढे म्हणाला, “नेहमीच्या टाकीऐवजी, यात एक बॉयलर आहे, ज्यात सोडा-वॉटर गरम केले जाते. या सोडा-वॉटरमधून निघणारी वाफ पिस्टनवरील दाब वाढवते, ज्यामुळे चाके सामान्य गाड्यांपेक्षा अधिक वेगाने फिरतात. या बॉयलरच्या मागे एक फ्रीझर आहे, ज्यात सिलिंडर थंड करण्यासाठी वापरले जाणारे पिस्त्याचे आईस्क्रीम बनवले जाते. वितळलेले आईस्क्रीम इंजिनसाठी तेल म्हणून एका टाकीत पाईपद्वारे पाठवले जाते. गाडीला पहिला, दुसरा, तिसरा आणि चौथा असे चार गिअर आहेत, त्याशिवाय ती बाजूला किंवा उलट दिशेनेही धावू शकते. गाडीच्या मागच्या बाजूला कपडे धुण्याचे यंत्र आहे. गाडी चारपैकी कोणत्याही वेगाने धावत असतानाही कपडे धुता येतात. गाडी थांबलेली असताना ती लाकूड तोडू शकते, माती मिसळू शकते, विटा बनवू शकते आणि बटाटे सोलू शकते.”



मित्रांनी मनसोक्त पाहून झाल्यावर ते टॅप्सच्या कार्यशाळेत गेले, जी जुन्या सायकली, तुटलेल्या तीनचाकी, स्कूटरचे भाग, गाड्या, भोवरे आणि इतर अशा सर्व गोष्टींनी भरलेली होती. टॅप्स बराच वेळ सोल्डरिंग आयर्न शोधत राहिला, पण त्याला ते सापडले नाही. अचानक त्याने डोक्यावर हात मारला आणि उद्गारला:

“अरे देवा, मी किती मूर्ख आहे! मी माझी सोल्डरिंग-आयरन स्लिक्सकडे विसरलो. तुम्हाला ती आणायला तिथेच जावं लागेल.”

“हरकत नाही. मी त्यांना गाडीने घेऊन जाईन. चिरडून," प्रेट्झेल म्हणाला.

जेव्हा ते तिघे मित्र टॅप्सचा निरोप घेऊन गेटमधून जात होते, तेव्हा बेंडमने विचारले, “स्लिक कोण आहे?”

"एक लेखक," प्रेट्झेल म्हणाला.

“खरंच!” ट्विस्टम उद्गारला. “काय नशीब! मला नेहमीच एका प्रत्यक्ष लेखकाला भेटण्याची इच्छा होती.”

"हीच तुमची संधी आहे. तो खरंच एक रंजक माणूस आहे," असे प्रेट्झेल गाडीत चढताना म्हणाला.

Н. Носов

В ЗМЕЕВКЕ

На английском языке

Перевод сделан по книге:
Н. Носов. «Приключения Незнайки и его друзей».
М., Издательство «Детгиз», 1958 г.

Для дошкольного возраста